> User interface
> Material/Rendering
> PHOENIX TOOLS
> from SOFTIMAGE Web
> File format
> MentalRay/Shader
> DNT
> Others
> Modeling
> Particle
> SDK-Saaphire
> Animation
> Install
> SDK-MentalRay

SOFTIMAGE 3D FAQ&Tips

Softimage社Webサイトのプラグインツールのご紹介（V3.8SP1用）

Softimage社のWebサイトから以下のプラグインツールがダウンロード可能です。
http://www.softimage.com/ – support – SOFTIMAGE|3D – Toolbox – Plug-Ins のVer3.8 SP1の列からご自分の実行環境に合ったモジュールを選択し、ダウンロードして下さい。

- これらのツールはノーサポートとさせていただいておりますので、あらかじめご了承下さい。
- 解凍は、NTならばwinzip、IRIXならばuncompress, gunzip, tarなどで解凍することができます。
- ツールにはドキュメントが付属している場合もありますので、それらをよくお読みの上、ご使用下さい。
- これらのダウンロードページに始めてアクセスされる方はProductIDが必要になります。
  詳しくはこちらをご参照下さい。

2DTextureReorder (x86, Alpha) Matter – Txt_Oper – 2DTextureReorder	多重マッピングされた2Dテクスチャの順序を変更します。Globalテクスチャの場合は、モデルを選んでからこのメニューに入ります。Localテクスチャの場合は、Schematic view上で親のマテリアルを選んでからこのメニューに入ります。
Center2Vertices (x86, Alpha, IRIX) Model – Edit – Center2Vertices	選択されたモデルのセンターを頂点の平均位置に移動します。頂点にタグが付いていれば、その頂点の平均位置に移動します。また、1つの頂点のみにタグが付いている場合は、その頂点に一致させることができます。 このツールは、Ver3.8 CD-ROMに含まれているものは、バグがありましたが、Ver3.8sp1では修正されておりますので、特に入れ替える必要はありません。
Chaos (x86, Alpha)	選択されたオブジェクトをランダムな位置に配置します。XYZ

Model − Effect − Chaos	空間の範囲も指定も可能です。
Chase (x86, Alpha) Motion − Effects − Chase	あるモデルを他のモデルに追跡するようにアニメーション設定できます。
CurveToSkeleton (x86, Alpha, IRIX) Actor − Skeleton − CurveToSkeleton	スプライン曲線の制御点情報からスケルトンを生成させます。
DEMImport (x86, Alpha) Model − Get − DEMImport	地形データ(Digital Elevation Map: DEM)を読み込み、地形モデルを生成します。 Free DEMデータは、以下のサイトからダウンロード可能です。 http://edcwww.cr.usgs.gov/doc/edchome/ndcdb/ndcdb.html
DropLine (x86, Alpha, IRIX) Model − Edit − DropLine	あるモデルの頂点、制御点を他のモデルに投影させます。 併せて、こちらのページもご参照下さい。
GoWithTheFlow (x86, Alpha, IRIX) Motion − FcrvEdit − GoWithTheFlow	Particleモジュールから出力されたBPFデータファイルを読み込み、Softimage上のモデルにアサインできます。 併せて、SOFTIMAGE News Vol.15もご参照下さい。
IKExamples (x86, Alpha) Actor − Skeleton − IKExampleRotation	４つのモデルの位置、回転情報からIKチェインを生成します。
InteractiveDiscontinuity (x86, Alpha, IRIX) Model − Edit − InteractiveDiscontinuity	ポリゴンモデルに対し、Automatic DiscontinuityやFacetedの切り替え、discontinuity angleなどの設定をインタラクティブに行うことができます。アニメーションにも対応しています。
Interleave (x86, Alpha) Tools − Output − Interleave	フィールドレンダリングなどの後処理に用いられる、フィールドをマージさせるためのinterleaveスタンドアロンコマンドをインタラクティブなメニューから実行することができます。
LocalLattice (x86, Alpha) Motion − Effects − LocalLattice	MakeLatticeと一緒に使います。MakeLatticeで作ったLatticeを用いて局所的にLatticeデフォメーションをかけることができます。

MakeLattice (x86, Alpha) Model – Lattice – MakeLattice	LocalLatticeと一緒に使います。テンプレートモデルをクリックして任意の大きさと解像度のLatticeボックスを生成します。
MASkeleton (x86, Alpha) Actor – Skeleton – MASkeleton, MASkeletonApply	Motion AnalysisのMAファイル(.htrファイル)を読み込み、スケルトンを自動生成、アニメーションの自動アサインをすることができます。また、既存のスケルトンにモーションデータだけをアサインすることもできます(MASkeletonApply)。
Mush (x86, Alpha, IRIX) Model – Deformation – Mush	モデリングの際、アイコンの球を整形ツールのようにして使うことができます。押し出したり、引きつけたりする整形の他、エッジの度合い(Hard, Soft)の調整パラメータはアニメーション化することもできます。
NCF (x86, Alpha, IRIX) Model – Deformation	NURBSサーフェス間を継ぎ目無くなめらかに接続することができます。エッジの交差する部分(T-junction, Star-junction)などの処理も可能です。 併せて、こちらのページもご参照下さい。
NIFFExport (x86, Alpha, IRIX) Tools – Export – Objects – NIFFExport	Nintendo64のNIFFデータフォーマットに出力することができます。(N64ライセンスが必要です) Ver3.8sp1では、NIFF2対応のコンバータがリリースされておりますので、そちらを使われることをお勧めします。 併せてこちらのページもご参照下さい。
ObjSymmetry (x86, Alpha, IRIX) Model – Edit – ObjSymmetry	オブジェクトを編集する際、XYZ各平面に対称な編集を行うことができます。ジオメトリ的に各平面に対称なモデルを用意し、編集したいポイントにタグを付け、このメニューを実行します。その後、タグの付いたポイントを編集すれば、対称となるポイントも同時に編集されます。ポリゴンでもパッチでもOKです。
RandomDeform (x86, Alpha) Model – Effect – RandomDeform	頂点、制御点をランダムに移動させます。Tagにも対応しています。
SendScene (x86, Alpha, IRIX) Model – Save – SendScene	シーン情報をまるごと圧縮し、セーブすることができます。シーンをメイルで送ったりする際、便利です。IRIXならば .tar.Z、NTならば .CABファイルでセーブされます。
TimeRun (x86, Alpha) Motion – Effects – TimeRun	チャネルがアクティブな状態でも、アニメーション再生が行えるようにします。
Trail (x86, Alpha)	アニメーションしているモデルに対し、時間差を持たせたモデ

Motion – Effects – Trail	ルを生成し、引きずるような効果（残像効果）を出すことができます。
Version (x86, Alpha) Model – Get – Version	SAAPHIREのバージョンを得ます。
WhatPlugins (x86, Alpha, IRIX) Model – Info – WhatPlugIns	組み込まれているプラグインの一覧を見ることができるだけでなく、どこに組み込まれているか、また、そのプラグインのHelp情報などを見ることができます。
Yank (x86, Alpha, IRIX) Motion – Effects – Yank	磁石のように、ポイントを引きつけたり、離したりして、インタラクティブにモデリングすることができます。アニメーションツールとしても使用できます。
Twist (IRIX) Model – Effect – Twist	オブジェクトをセンタを中心に捻ることができます。SAAPHIREビューアを使っていますので、ビジュアルに編集することができます。

≪ Back / Top ▲

”SOFTIMAGE 3D / FAQ&Tips”の内容に関するお問い合わせは、ユーザーIDをご記入のうえ、support@cg.comtec.daikin.co.jpまでお願い致します。

Links ▶ ダイキン工業株式会社 ▶ 電子システム事業部

Copyright (c) 1996-2001 DAIKIN INDUSTRIES, LTD.

Last updated June 01, 2001. *Copyright (c) 1996-2001 DAIKIN INDUSTRIES, LTD.*
www-admin@comtec.daikin.co.jp